

79.江西省赣州市大余县水城小学

《纵横信息数字化学习研究中培养低年级 学生学习兴趣的研究》年度报告

【摘要】 纵横信息数字化学习研究中培养低年级学生学习兴趣的研究在立项后，学校领导极度重视，在研究过程中给予了各种准备工作，使课题能够及时地进行下去，通过一年半纵横输入法的推广及培训，我们又进行了一年的三项基本技能的初步培训，在实验班的教学中引用纵横输入法，提高学生学习的兴趣。成绩固有，但遗憾也多，特此做年度研究报告。

【关键词】 学习兴趣 纵横输入法 课堂教学与输入法的关系

引言：

如何使学生在学会纵横输入法的时候又能提高并培养出浓厚的学习兴趣，使学生能深度挖掘开发智力，提高学生的思维素养。是本课题研究的一大亮点。

一. 实验情况

2010年我校《纵横信息数字化学习研究中培养低年级学生学习兴趣的研究》课题成功立项。在课题组负责人赖南京的领导下，课题组的成员李卫华，叶志，刘毅，廖志敏，闫密，潘德斌以极大的热情投入到课题的研究过程中，学校准备了60人的实验班，60台联想电脑，以叶志，刘毅为主，对学生进行纵横输入法的培训。并初步订立了研究方案。

2010年6月-2010年12月，先培训学生进行纵横输入法的练习。先通过教师讲解纵

横输入法的特点，让学生能熟练地掌握纵横轻输入法。

2011年1月——6月，主要培训学生三项基本技能，让学生在打，选打，想打的三项基本技能的训练中能进一步的掌握方法与技能。

2011年9月——2012年7月，在实验班中进行纵横输入法与教学相联，通过输入法的使用，提高学生学习的兴趣，活跃课堂教学气氛。

附表一：

实验基本情况及“纵横学习技能”的检测量化报告表

单位名称	江西省赣州市大余县水城小学	填表人	叶志
联系方式	电子邮箱 jxdyscxx@163.com	手机	15970730327
课题名称	纵横信息数字化学习研究中培养低年级学生学习兴趣的研究		
实验类别	<input type="checkbox"/> 幼儿园 <input checked="" type="checkbox"/> 小学 <input type="checkbox"/> 中学 <input type="checkbox"/> 特教 <input type="checkbox"/> 大学 <input type="checkbox"/> 成老年（请选择打√）		
实验师生人数	实验教师（ 5 ）人		实验学生（ 60 ）人
课题主持人及成员	赖南京、李卫华、叶志、潘德斌、刘毅、阎密		
实验设备的投入	完整学校机房的配置，共计六十台电脑、增加校园网带宽，实现网上在线学习与测试		
“四项技能”检测量化统计	看打一文本输入：检测工具：纵横输入系统 2006 版（自定义自动编码） 两分钟检测成绩 <input type="checkbox"/> 100 字以下/（ 45 ）人 <input type="checkbox"/> 200 字以上/（ 2 ）人 <input type="checkbox"/> 300 字以上/（ ）人 <input type="checkbox"/> 400 字以上/（ ）人 <input type="checkbox"/> 500 字以上/（ ）人 <input type="checkbox"/> 600 字以上/（ ）人 <input type="checkbox"/> 700 字以上/（ ）人 <input type="checkbox"/> 800 字以上/（ ）人 <input type="checkbox"/> 900 字以上/（ ）人 <input type="checkbox"/> 1000 字以上（ ）人 实验班平均成绩 126 字（人）		
	选打一词语游戏：检测工具：纵横信息数字化学习实验配备词语游戏软件 五分钟检测成绩（中等难度） <input type="checkbox"/> 100 分以上/（ 36 ）人 <input type="checkbox"/> 200 分以上/（ 1 ）人 <input type="checkbox"/> 300 分以上/（ ）人 <input type="checkbox"/> 400 分以上/（ ）人 <div style="text-align: right;">实验班平均成绩 134 分（人）</div>		
	想打一看图写话、看图作文、读后随笔 检测工具：纵横信息数字化学习实验配备看图作文软件（可用在线写作的的成绩） <input type="checkbox"/> 60 分以上/（ 38 ）人 <input type="checkbox"/> 70 分以上/（ 2 ）人		

	<p> <input type="checkbox"/>80 分以上/ (1) 人 <input type="checkbox"/>90 分以上/ () 人 <input type="checkbox"/>100 分以上/ () 人 </p> <p style="text-align: right;"> 实验班平均成绩 65 分 (人) 测试时间: 2012-4-22 </p>
<p>速读—纵横汉字输入 06 或 11 版自定义自动编码</p> <p>检测工具: 检测工具: 纵横信息数字化学习高效快速阅读实验设计 (可用在线阅读的成绩)</p> <p> <input type="checkbox"/>10 分以上/ (36) 人 <input type="checkbox"/>20 分以上/ (5) 人 <input type="checkbox"/>30 分以上/ (2) 人 <input type="checkbox"/>40 分以上/ (1) 人 <input type="checkbox"/>50 分以上/ () 人 </p> <p style="text-align: right;"> 实验班平均成绩 19 分 (人) 测试时间: </p>	
<p>是否精选文本进行看打—实验眼、脑、手协同并用的自定义快速阅读, 精选的篇目:</p> <p> <u>《花园果园》</u> , <u>《柳树醒了》</u> , <u>《精彩的马戏》</u> , <u>《眼睛》</u> <u>《善待别人, 就是善待自己》</u> , <u>《充实自己》</u> </p> <hr/>	

二. 实验准备

课题研究的目标: 兴趣是一个人力求认识事物、探究事物的一种内在动力。在学习知识的过程中, 兴趣对于增强学生的学习积极性和主动性, 提高学习效率起了很大的推动作用。然而小学低年级学生由于年龄较小, 对事物认识肤浅, 既不懂得远大理想是什么? 又不明白学习目的是什么? 所以兴趣既不广泛又不稳定。本课题主要是研究在纵横信息数字化学习研究中激发学生浓厚的学习兴趣, 提高学习的效率, 收到事半功倍的效果。

课题研究的假设: 充分利用纵横数字化学习中的各种有利的软件, 在学生熟练掌握纵横软件的基础上, 适当利用学生的生活经验, 设计生动有趣、直观形象的教学活动, 如直观演示、做游戏、讲故事等, 激发学生的学习兴趣。

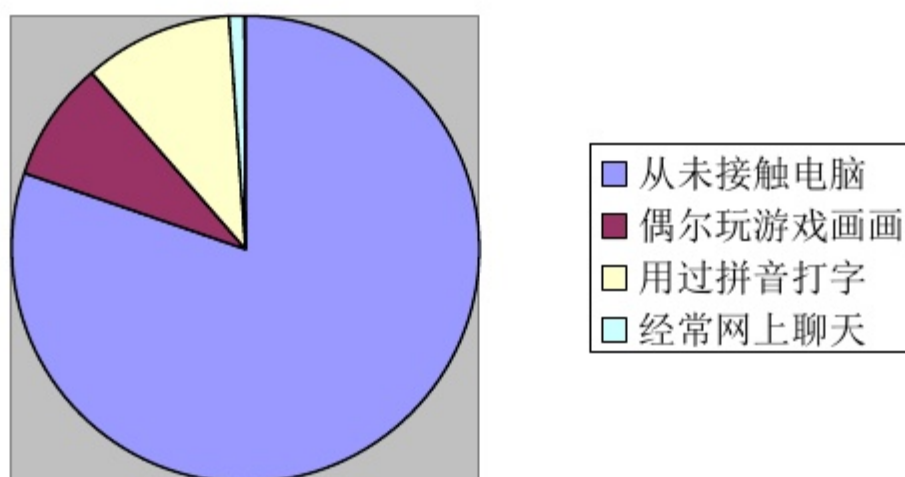
实验组有 60 人, 非实验组也有 60 人, 两者之间一个班参加了纵横输入法的辅导, 另一个班随意辅导, 通过两者之间的比较, 加强分析两者之间的区别。

三. 实验过程及分析

课题立项后, 课题组在制定详实的研究方案的基础上, 通过下载纵横教育资源库的软件, 为电脑室每台电脑安装、设置好, 积极组织实验组的学生开展纵横输入法的练习。

1、实验组与非实验组均选择三年级学生。由于三年级刚开设信息技术课, 学生对电脑的认识程度有限, 思维活动水平基本上处在具体形象思维阶段。学生虽然很喜欢上信息课, 但其实不一定每一个学生都强烈的求知欲望, 有部分学生被游戏的吸引而爱上信息课, 并没有形成正确的学习态度和学习目的。

据调查，实验组与非实验组的学生中，对电脑的熟悉程度不一：



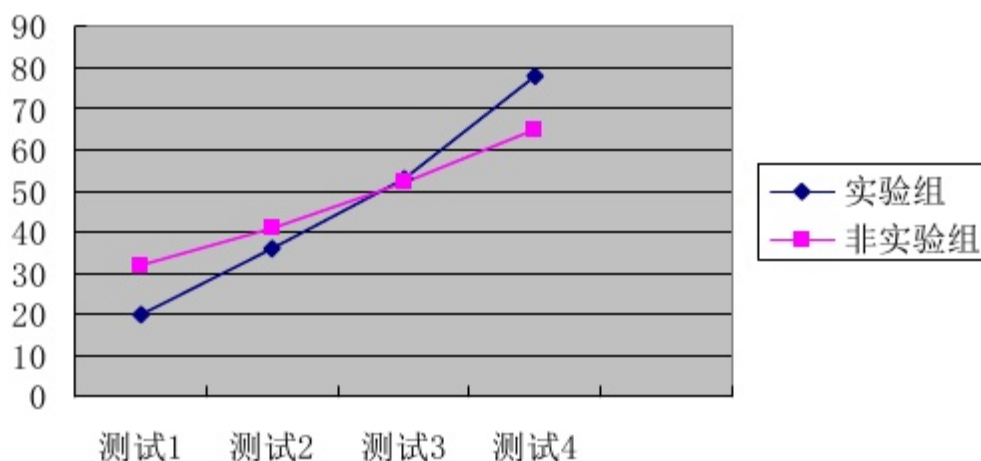
由此可见，学生的家庭环境、平时的兴趣爱好，对于开展纵横输入法的学习产生了一定的障碍。因此，培养学生的学学习兴趣，降低学生门槛，让学生尽快适应学习环境成为了首要任务。

2、基础练习

实验伊始，实验组学生兴致很高，对于纵横输入法的口诀很感兴趣，很快就能熟练背诵，熟记于心。之后，再按照由浅入深、由易到难的原则，开始进行打字的实战训练。半年的时间里，学生基础掌握到纵横码入门知识，通过了指法练习、笔形练习、简码练习，并能够在测验系统中，进行打字测试。

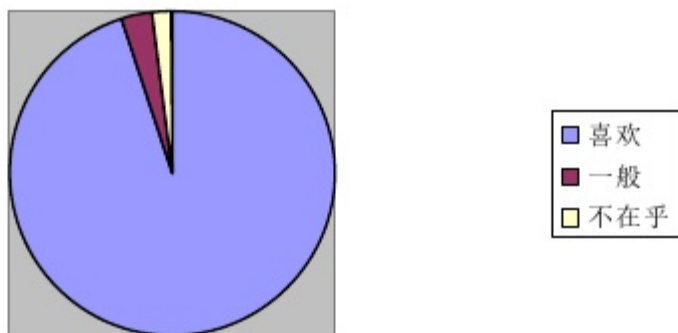
其间，另一组非实验班则进行拼音输入法的练习。选用的是搜狗拼音输入法。在非实验班里，学生打字入门的难度明显更高，对于键盘认识、指形的掌握等，花费的时间较长。

一年里，实验组与非实验组的学生进行了五分钟打字速度的平均记录及对比：



以上数据可以看出，学生在测试开始阶段，打字速度很慢，相对于拼音输入法，成绩较低，随后测试成绩逐步提高，并能够超过拼音输入法的成绩。

在此基础上，我们对学生进行了学习兴趣的调查：



在使用纵横输入法过程中，由于其简单易记，学生练习打字的兴趣更高，另外，通过各种游戏比赛，更容易让学生在潜移默化中加深对纵横输入法的掌握。在操作技能及计算机基础知识的学习下，学生的学习兴趣得到了进一步的提高。

3、看打、选打、想打训练

课题组在学生充分训练的基础上，收集、整理若干美文，漫画，对学生开展选打、想打的综合综合训练。

部分教学案例：

向快乐出发！
江西省赣州市大余县水城小学 叶志

活动目标：

- 1、复习二字词组的输入方法，知道 33 取码规则。
- 2、激发幼儿学习的兴趣，体验成功感。

难点：

- 1、如何在活动过程中，提高学生的兴趣，进一步促进学生手眼的协调能力。

活动过程：

一、导入

同学们，今天我们要一起去一个美丽的地方——高山，那里有美丽的小鸟、高大的树木，还有我们无尽的快乐！同学们愿意向这座高山冲锋吗？

二、复习

- 1、你做好准备了吗？
- 2、复习纵横儿歌
- 3、强化要点：
 二字词组： 33 规则 取每个字的前三码
 三字词组： 222 规则 取每个字的前二码
 四字词组： 2112 规则 取第一字和第四字的前二码，第二字和第三字的前一码

三、新授

- 1、挑战第一关
- 2、在通往山顶的路上，有一道关卡，你能用你的聪明打开这道关卡吗？
 出示：蝴蝶
- 3、拓展：
 如果我们经常要使用这个词语，能不能连着一点打出来呢？
 小结：“33 规则”
 就是在同时输入两个字的时候，每个字只要取前三码就行了，比如蝴字的前三码是 571，蝶的前三码是 541，我在同时打蝴蝶这两个字时只要打 571541 这六个码就行了，可以少打 0

和9两个码。

4、挑战第二关

出示：蜻蜓 551501

你能用哪些码来表示呢？说说你的理由。

出示：蚩蚩 555502

谁愿意来试一试？

四、总结

1、如果我们遇到自己不认识字，还可以用纵横小字典，查一查它们读什么，是什么意思，它们的编码是什么，大家能做到吗？

2、如果是一些常的词语，我们还可以运用“33规则”，快速提高我们的输入速度。

三、学生上机操作，教师指导。

部分训练图片：



四、实验小结。

“计算机要从娃娃抓起”。在这一年半的实验中，学生从对计算机的基本认识到简单操作，再到学习纵横输入法，实现与计算机的更多交互和应用，学生的兴趣和操作技能都得到了很大的提升。存在的问题是，学生在学校操作电脑的时间有限，在家使用纵横输入法来操作电脑的比例还较小，这方面还需要加大纵横输入法的推广力度。

在之后的课题实验环节中，将继续推进纵横输入的训练，设置更加丰富多彩的训练项目，在课堂教学中要求老师要更加联系纵横输入法与语文课堂教学之间的枢纽，在教学中提高学生的学习兴趣，提高学生操作技能，培养学习兴趣，促进学生综合素质的提高。

附表二：

实验班学生“实验学习技能”的检测量化报告表

单位：江西省赣州市大余县水城小学

填表人：叶志

姓名	性别	出生年月	看打成绩	选打成绩	在线写作	在线阅读
赵高娜	女	2002-1-19	93	103	66	
钟思佳	女	2002-11-1	84	106	65	
钟义婷	女	2002-6-26	245	125	77	
朱甜甜	女	2001-12-1	261	214	79	
曹自勋	男	2002-2-14	96	105	60	
陈道煌	男	2001-10-1	79	101	68	
陈林	男	2001-9-8	301	150	74	
陈相衡	男	2002-4-30	260	124	75	
龙瑜平	女	2002-1-18	247	124	61	
吕悦	女	2002-10-21	85	102	63	
彭悦	女	2002-5-4	91	103	66	
吴家燕	女	2002-11-2	217	157	67	
谢嘉欣	女	2001-12-4	215	105	71	
谢雨欣	女	2002-4-2	216	123	65	
薛雨欢	女	2002-6-20	235	114	65	
黄晴	男	2002-8-24	270	165	65	
黄仁豪	男	2001-9-20	246	124	68	
黄源正	男	2001-5-23	234	126	60	
杨慧	女	2002-1-31	210	105	69	
曾燕	女	2000-8-8	316	107	72	
张嘉仪	女	2002-10-1	281	169	73	
陈子墨	男	2002-6-8	305	176	76	
邓罗文	男	2001-11-24	236	165	63	
郭祥	男	2002-1-27	265	154	78	
胡群新	男	2002-1-10	261	153	65	
赖清怡	女	2001-10-14	221	143	65	
廖金燕	女	2002-8-8	217	126	64	
廖泽鑫	女	2001-8-9	231	164	68	
唐睿琦	女	2002-12-5	249	158	61	
黄卓	男	2002-2-26	256	154	63	
黄瑶瑶	女	2002-12-16	210	106	65	
黄作宏	男	2001-5-3	214	139	69	
蓝帆	男	2002-11-27	215	102	60	
蓝启豪	男	2002-5-14	255	123	60	
蓝云	女	2002-10-11	306	165	75	
李梦娇	女	2002-10-23	86	105	67	
钟鑫	女	2001-9-13	201	143	65	
钟悦	女	2002-8-10	206	103	60	
陈扬	男	2002-2-1	86	101	67	
陈乃魁	男	2002-3-23	307	256	85	
王蓝静	女	2002-8-28	268	163	68	
谢佳灵	女	2002-8-2	276	170	64	

陈学斌	男	2002-1-2	96	103	63	
扶文滨	男	2002-3-26	234	121	63	
董书智	男	2002-4-5	96	104	64	
谭诗军	男	2000-9-10	265	134	68	
于轩洁	女	2002-7-7	243	230	65	
杨付祥	女	2002-11-24	248	216	62	
严圣玲	女	2003-3-14	98	102	61	
蓝少波	男	2002-8-5	213	105	68	
黄旭	男	2002-6-2	205	134	69	
廖顺	男	2002-6-26	295	165	64	
廖华	男	2002-8-20	94	114	61	
兰业兴	男	2002-10-13	308	185	82	
曾子意	女	2002-7-23	203	224	68	
莫俊杰	男	2002-9-8	212	136	69	
李小晗	男	2002-2-1	206	132	66	
刘川	男	2003-2-11	208	105	66	
刘景文	男	2002-9-9	251	125	68	

附表三:

实验教师或学生作品论文获奖发表记录表

单位名称	江西省赣州市大余县水城小学	填表人	叶志
课题名称	纵横信息数字化学习研究中培养低年级学生学习兴趣的研究		
实验类别	<input type="checkbox"/> 幼儿园 <input checked="" type="checkbox"/> 小学 <input type="checkbox"/> 中学 <input type="checkbox"/> 特教 <input type="checkbox"/> 职校 <input type="checkbox"/> 大学 <input type="checkbox"/> 成年、老年		
作品获奖姓名及情况	谢子儒创作《地球你好》绘画获市电脑制作二等奖 董昭创作《我客家人》电子报刊获市电脑制作二等奖 谢瑜婕创作《保护环境人人有责》绘画获县电脑制作比赛一等奖		
文章发表获奖姓名及情况			
在线学习交流获奖 2012年	无		
现场综合活动获奖	无		
参加培训情况			
参加高级研修情况	我校叶志老师参加了2012上海纵横课题综合活动培训获合格证		
网站网页建设情况	学生肖琪创作《赣州颂》网页获市电脑制作比赛二等奖 黄洁创作《长征记忆》网页获市电脑制作比赛一等奖		
主动承担总课题组先导实验或参与测试活动			
向家长培训情况	通过校讯通或家访与相关家长沟通,交流指导学习情况		
向社会宣传情况			
其它方面			